

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan tugas akhir yang telah dilakukan penulis dapat ditarik beberapa kesimpulan, antara lain :

- Penggunaan *Box Collider* pada setiap obyek sangat membantu untuk mengurangi terjadinya *error* pada sistem yang cukup parah.
- Semakin banyak *generate collider* pada obyek 3D yang digunakan maka akan semakin berat pula aplikasi yang dijalankan sehingga akan tampak terjadi *lag* sistem bahkan dapat menyebabkan *system not responding*.
- Pemilihan prosesor dan VGA Card yang baik lebih efektif untuk menunjang performa Unity3D dari pada penambahan memory RAM. Namun untuk penggunaan VGA *onboard* penambahan RAM cukup berpengaruh
- Pembuatan interaksi di dalam peta memerlukan kreativitas tersendiri dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik dari gedung yang dibangun sehingga dapat menggambarkan proses bisnis yang ada.
- Penggunaan *leveling map* dan *hidden object* masih belum bisa diterapkan penulis pada aplikasi ini dengan hasil yang sempurna. Penyebab *leveling map* tidak dapat diterapkan dengan sempurna adalah dikarenakan penggunaan *scene* yang banyak menambah beban dan mempengaruhi performa yang berakibat pada *load level* yang menjadi lebih lambat dan lama. Begitu pula untuk *hidden object*, namun *hidden object* dapat digantikan

dengan *manual culling* dimana dapat diatur obyek akan ditampilkan pada jarak yang sudah ditentukan.

6.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan aplikasi menggunakan UNITY 3D kedepannya, antara lain:

- Pengembangan aplikasi peta tiga dimensi sebaiknya dilakukan pada komputer yang memiliki spesifikasi *high end* atau yang memang mendukung untuk pembuatan game.
- Peta 3D ataupun Obyek yang digunakan sebaiknya dibuat menjadi seringan mungkin untuk mendukung performa dan *load level* yang baik.
- Untuk obyek berukuran besar dapat dipecah menjadi beberapa bagian. Dan tidak di *export* menggunakan setting *two face-sides* agar tidak terlalu memakan banyak memori.
- Melakukan back up secara berkala untuk mengantisipasi jika sewaktu waktu terjadi kesalahan atau bug karena Unity tidak menyediakan adanya fitur *autosave*
- Disarankan menggunakan Unity versi 4.3.3 agar pembuatan material transparan seperti kaca dapat langsung diimplementasikan ketika di *convert* ke dalam format Unity.
- Pemilihan Aplikasi 3D yang sesuai untuk mendukung kemudahan Desain Lingkungan Peta Interaktif. Misalnya menggunakan SketchUp atau 3D's Max